

**PENGEMBANGAN MODUL PEMELAJARAN PJOK BERBASIS *QR-CODE*
(*BARCODE SCANNER*) PADA TEMA GERAK
DASAR UNTUK PESERTA DIDIK KELAS I SD/MI**

SKRIPSI

Diajukan Untuk Melengkapi Tugas dan Memenuhi Syarat-Syarat
Guna Memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
Dalam Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Oleh :

**SINTA YUSFITA SARI
NPM. 1711100142**

Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah



**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
RADEN INTAN LAMPUNG
1442 H / 2021 M**

**PENGEMBANGAN MODUL PEMELAJARAN PJOK BERBASIS *QR-CODE*
(*BARCODE SCANNER*) PADA TEMA GERAK
DASAR UNTUK PESERTA DIDIK KELAS I SD/MI**

SKRIPSI

Diajukan Untuk Melengkapi Tugas dan Memenuhi Syarat-Syarat
Guna Memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
Dalam Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Oleh :

**SINTA YUSFITA SARI
NPM. 1711100142**

Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Pembimbing I : Prof. Wan Jamaluddin, M.Ag., Ph.D.

Pembimbing II : Yudesta Erfayliana, M.Pd

**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
RADEN INTAN LAMPUNG
1442 H / 2021 M**

BAB I PENDAHULUAN

A. Penegasan Judul

Pada penegasan judul ini peneliti bermaksud untuk memberikan deskripsi mengenai makna yang terkandung dalam judul penelitian ini agar tidak terjadinya kekeliruan. Judul merupakan hal yang sangat penting dalam karya ilmiah, karena judul merupakan gambaran tentang keseluruhan dari isi proposal skripsi. Adapun judul proposal skripsi ini **“PENGEMBANGAN MODUL PEMBELAJARAN PJOK BERBASIS QR-CODE (BARCODE SCANNER) PADA TEMA GERAK DASAR UNTUK PESERTA DIDIK KELAS I SD/MI”** peneliti akan memberikan penegasan dan batasan-batasan istilah yang dipergunakan dalam proposal skripsi ini, yaitu:

1. Pengembangan

Menurut Borg and Gall, *Reaserch and Development* merupakan proses penelitian untuk mengembangkan dan memvalidasi produk pendidikan dan pembelajaran.¹ Dalam hal ini penelitian dan pengembangan yaitu suatu proses untuk mengembangkan suatu produk yang baru atau menyempurnakan produk yang telah ada.

2. Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah alat atau bahan yang disusun secara sistematis untuk bahan mengajar yang digunakan pendidik dalam usaha mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan.² Menurut Lashin, Pollock & Regeluth, Media pembelajaran dikelompokkan menjadi empat bagian yaitu, sebagai berikut:

- a. Media berbasis manusia (pendidik, tutor)
- b. Media berbasis cetak (buku, modul, dan lain-lain)
- c. Media berbasis visual (grafik, peta)
- d. Media berbasis audiovisual (video, film, tv, dan lain-lain)

3. Modul Pembelajaran

Menurut Prastowo, Modul merupakan bahan ajar yang disusun secara sistematis dengan menggunakan bahasa yang mudah dipahami oleh peserta didik dengan tingkat kompetensi dan usianya agar peserta didik dapat belajar sendiri.³ Saat ini pengembangan bahan ajar modul menjadi kebutuhan yang sangat ideal. Modul dapat membantu sekolah dalam mewujudkan pembelajaran yang berkualitas. Dalam menyusun sebuah

¹Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2018), h. 4.

²Irene Pri Septianing, *Pengembangan Modul Pembelajaran Permainan Tradisional Anak Untuk Kelas 1 SD Tema 3 Subtema 3* (Universitas Sanata Dharma Yogyakarta, 2019), h. 13.

³Ibid., 18.

modul terdapat empat langkah antar lain yaitu, analisis kurikulum tematik, judul modul, pemberian kode modul, dan penulisan modul.

4. *QR-Code*

QR-Code merupakan bagian dari simbologi multi dimensi atau 2 dimensi yang memiliki keunggulan dapat menyimpan data dari dua sisi sehingga dapat memuat data lebih banyak dibandingkan dengan *barcode*. *QR-Code* memiliki kapasitas yang cukup besar serta dapat dibaca dari segala arah dengan hasil yang sama sehingga dapat meminimalisir terjadinya kesalahan akibat salah posisi ketika proses pemindaian kode. Pada penelitian ini peneliti akan mengembangkan modul pembelajaran pjok berbasis *QR-Code (barcode scanner)* pada tema gerak dasar untuk peserta didik kelas I SD/MI guna memudahkan pendidik dalam proses kegiatan pembelajaran dan meningkatkan minat belajar peserta didik.

5. Pembelajaran PJOK

Pembelajaran adalah proses interaksi antara peserta didik dengan lingkungannya sehingga terjadi perubahan perilaku kearah yang lebih baik.⁴ Interaksi peserta didik dengan lingkungan belajar dirancang untuk mencapai tujuan pembelajaran, diantaranya untuk peningkatan motivasi dan hasil belajar peserta didik.

Pendidikan PJOK adalah aktifitas jasmani yang direncanakan untuk mencapai tujuan pendidikan, meningkatkan kualitas fisik dan menumbuhkan pola hidup sehat bagi anak yang dapat dilakukan sejak usia dini untuk penanaman sikap dan karakter peserta didik.

B. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan suatu usaha yang dilakukan pendidik untuk mengubah kejiwaan, mematangkan perasaan, pikiran, kemauan dan watak, serta mengubah kepribadian anak didik baik di lingkungan formal maupun nonformal agar anak dapat hidup lebih baik di masa depan.⁵

Pendidikan yaitu suatu kegiatan yang berkaitan antara pendidik dengan anak didik, yang dilakukan dalam kehidupan sehari-hari, untuk mengubah kepribadian anak menjadi manusia yang lebih baik dari sebelumnya. Maka dengan adanya pendidikan manusia dapat mengembangkan ilmu pengetahuan yang dia miliki sesuai dengan perkembangan jaman. Dengan begitu, setiap manusia berhak memperoleh pendidikan. Sebagaimana firman Allah dalam Al-Qur'an Surat An-Nahl ayat 78 yang berbunyi :⁶

⁴ Sri Hayati, "*Belajar & Pembelajaran Berbasis Cooperative Learning*", (Magelang: Graha Cendekia, 2017), h. 2.

⁵ Abdillah, Rahmat Hidayat, Ilmu Pendidikan "*Konsep, Teori dan Aplikasinya*" (Medan: LPPPI, 2019), h. 23.

⁶ Al-Qur'an Mushaf Hafalan Utsmani Madinah, (Jawa Barat: Maana Publishing, Juli 2019), h. 275

وَاللَّهُ أَخْرَجَكُمْ مِنْ بُطُونِ أُمَّهَاتِكُمْ لَا تَعْلَمُونَ شَيْئًا وَجَعَلَ لَكُمُ السَّمْعَ وَالْأَبْصَرَ
وَالْأَفْئِدَةَ لَعَلَّكُمْ تَشْكُرُونَ

Artinya : “Dan Allah mengeluarkan kamu dari perut ibumu dalam keadaan tidak mengetahui sesuatupun, dan Dia memberi kamu pendengaran, penglihatan dan hati, agar kamu bersyukur” (Q.S An-Nahl : 78).

Didalam surat An-Nahl ini mengingatkan manusia untuk selalu bersyukur, dan mengajarkan manusia untuk melakukan hal kebaikan, karena manusia diciptakan di dunia sebagai makhluk yang sempurna. Allah memberikan pendengaran dan penglihatan kepada manusia untuk belajar dari apa yang didengar dan dilihat.⁷ Dengan adanya pengetahuan manusia dapat mengembangkan potensi jasmani dan rohaninya kejalan yang baik untuk kesejahteraan sendiri. Pendidikan sangat penting untuk manusia, karena manusia yang terdidik akan jauh berbeda berfikirnya dengan orang yang tidak terdidik.

Dalam hal ini kegiatan pendidikan yaitu, pendidik dan peserta didik sama-sama memiliki sifat interpedensi. Pendidik memiliki peran penting untuk mengamalkan dan mengembangkan ilmunya sedangkan peserta didik membutuhkan bantuan pendidik untuk mengarahkan proses pertumbuhan dan perkembangannya. Adapun kompetensi yang harus dimiliki seorang pendidik yaitu kompetensi kepribadian, kompetensi sosial, dan kompetensi professional.⁸

Maka keberhasilan atau kegagalan suatu kegiatan pembelajaran itu tergantung dari cara pendidik dalam memberikan pengajaran. Pendidik harus memiliki tujuan pembelajaran yang jelas dan sistematis, agar materi pembelajaran yang disampaikan dapat teralisasi dengan baik dan mudah dipahami oleh peserta didik. Dengan hal ini, Media pembelajaran juga berperan penting untuk membantu peserta didik memahami materi yang disampaikan oleh pendidik. Sarana prasarana yang mendukung akan memudahkan peserta didik menerima materi pembelajaran. Pengembangan media pembelajaran pjok pada tema gerak dasar juga diperlukan. Salah satu pengembangan media pembelajaran yang digunakan untuk membantu pendidik dalam menyampaikan materi pembelajaran peserta didik kelas satu yaitu berupa media cetak modul.

Permasalahan yang muncul yaitu sistem pembelajaran pada tahun ini dilaksanakan secara *online* dikarenakan adanya pandemi *COVID-19*. Dengan

⁷Aas Siti Sholichah, “Teori-Teori Pendidikan Dalam Al-Qur’an,” *Jurnal Pendidikan Islam*, Vol. 07, No. 1 (16 April 2018), h. 38-39

⁸Cut Fitriani, “Kompetensi Professional Guru Dalam Pengelolaan Pembelajaran Di Mts Muhammadiyah Banda Aceh,” *Jurnal Magister Administrasi Pendidikan Pascasarjana Universitas Syiah Kuala*, Vol. 5, No. 2, Mei 2017, h. 90.

sistem pembelajaran *online* ini, pembelajaran PJOK pada materi Gerak Dasar terlaksana kurang efektif, terutama pada peserta didik yang kurang memperhatikan penjelasan atau tugas yang diberikan oleh pendidik, disebabkan karena pendidik kurang kreatif dan inovatif dalam memberikan materi pembelajaran. Oleh karena itu, potensi yang diharapkan dari peserta didik tidak sesuai dengan yang diharapkan pendidik. Pengaruh lainnya yaitu keterbatasan media pembelajaran yang digunakan peserta didik dalam pembelajaran pada sistem pembelajaran *online*. Maka dari itu, perlu adanya solusi untuk memperbaiki dan meningkatkan pembelajaran agar tercapai tujuan pembelajaran secara optimal.

Berdasarkan hasil wawancara dengan Bapak Juarman, S.Pd pada tanggal 20 Januari 2020 di MIS Islamiyah Pariaman Tanggamus, beliau selaku pendidik yang mengampu mata pelajaran PJOK kelas I, memperoleh hasil bahwa pembelajaran pada masa pandemi *COVID-19* dilaksanakan dengan sistem *online*. Kegiatan belajar mengajar yang dilakukan oleh pendidik hanya menggunakan media pembelajaran yang sederhana, pendidik lebih sering menggunakan media cetak seperti Lembar Kerja Siswa (LKS) dan Modul pembelajaran yang berbasis gambar berseri. Pendidik sangat jarang menggunakan media pembelajaran yang memanfaatkan teknologi informasi. Hal ini dikarenakan pendidik tidak memiliki cukup kemampuan dalam membuat media pembelajaran yang berbasis teknologi, selain itu keterbatasan waktu yang dimiliki pendidik dalam membuat pembelajaran. Namun dalam pembelajaran sistem *online* dimasa pandemi *COVID-19* media cetak seperti modul berbasis gambar berseri dianggap kurang efektif untuk meningkatkan pemahaman peserta didik dalam proses kegiatan pembelajaran yang maksimal, karena peserta didik kelas rendah sangat membutuhkan media pembelajaran yang bersifat konkrit, agar dapat memudahkan pemahaman peserta didik dalam menerima pembelajaran.

Di MIS Islamiyah Pariaman Tanggamus, media cetak seperti modul pembelajaran yang dikembangkan belum tersusun secara khusus dan dikemas secara menarik. Sedangkan dalam proses pembelajaran media pembelajaran dapat menimbulkan ketertarikan minat belajar peserta didik. Media pembelajaran sebagai sarana menyampaikan pesan dan isi pelajaran ke peserta didik serta membantu keefektifan proses belajar, menumbuhkan kemampuan memahami, dan memberikan materi yang menarik serta memudahkan penjabaran isi materi.

Untuk pembelajaran PJOK materi tema 1 peserta didik kelas rendah masih tergolong ke gerak dasar. Pada materi ini peserta didik diajarkan gerak dasar dengan 3 aspek yaitu : gerak dasar lokomotor, gerak dasar nonlokomotor, dan gerak dasar manipulatif.⁹ Di kelas rendah pendidik harus memiliki kreatifitas

⁹Novitasari, Pengembangan Modul Pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan Melalui Pendekatan Jelajah Alam Sekitar Untuk Kelas II SD/MI, (UIN Raden Intan Lampung, 2018), h. 5.

dalam memberikan materi PJOK agar pembelajaran dapat terlaksana dengan baik dan menyenangkan. Pada pembelajaran sistem *online* ini, pendidik memberikan materi gerak dasar ke peserta didik hanya dalam bentuk gambar-gambar gerakan saja yang ada di modul pembelajaran tanpa memberikan pembelajaran dalam bentuk kegiatan-kegiatan yang menarik atau melakukan suatu modifikasi pembelajaran agar peserta didik menjadi lebih aktif lagi dalam meningkatkan keterampilan gerak.

Dari penjelasan di atas peneliti menginginkan suatu perubahan dalam sarana mendapatkan pengetahuan peserta didik dengan memanfaatkan teknologi informasi seperti *Barcode Scanner*, maka perlu adanya suatu pengembangan media pembelajaran yang menarik serta menjadikan peserta didik aktif dan mendapatkan suatu pemahaman yang konkrit. Dengan hal ini, solusi untuk peneliti yaitu akan membuat media pembelajaran berupa modul pembelajaran PJOK berbasis *QR-Code (Barcode Scanner)* yang isi di dalam *barcode* nya menerapkan tentang teori dan video praktik pembelajaran. Dengan desain yang menarik, yang bertujuan untuk meningkatkan pemahaman peserta didik dalam menangkap materi gerak dasar dalam pembelajaran PJOK yang menyenangkan. Dengan adanya modul pembelajaran ini, dapat meningkatkan minat belajar peserta didik.

Dengan ini penulis mengangkat judul “Pengembangan Modul Pembelajaran PJOK Berbasis *QR-Code (Barcode Scanner)* Pada Tema Gerak Dasar Untuk Peserta Didik Kelas I SD/MI” yang dapat menciptakan suasana pembelajaran yang kreatif, inovatif dan menyenangkan.

C. Identifikasi Masalah dan Batas Masalah

1. Identifikasi Masalah

Peneliti mengidentifikasi permasalahan yang muncul dalam penelitian ini, antara lain sebagai berikut :

- a. Media pembelajaran yang digunakan peserta didik masih terbilang sederhana, belum di desain secara khusus dan menarik yang melibatkan teknologi seperti *QR-CODE (Barcode Scanner)*, untuk meningkatkan minat belajar peserta didik kelas 1 SD/MI.
- b. Minimnya kemampuan pendidik dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis teknologi.
- c. Kegiatan Pembelajaran kurang memotivasi peserta didik dalam proses pembelajaran.

2. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas maka peneliti membatasi masalah penelitian pada : “Pengembangan Modul Pembelajaran PJOK Berbasis *QR-Code (Barcode Scanner)* Pada Tema Gerak Dasar Untuk Peserta Didik Kelas I SD/MI”.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan permasalahan di atas, maka dalam penelitian ini dirumuskan permasalahan sebagai berikut :

1. Bagaimanakah Pengembangan Modul Pembelajaran PJOK Berbasis *QR-Code Barcode Scanner* Pada Tema Gerak Dasar Untuk Peserta Didik Kelas I SD/MI.
2. Bagaimana Kelayakan Modul Pembelajaran PJOK Berbasis *QR-Code (Barcode Scanner)* Pada Gerak Dasar Untuk Peserta Didik Kelas I SD/MI.
3. Bagaimana Respon Peserta Didik Terhadap Modul Pembelajaran PJOK Berbasis *QR-Code (Barcode Scanner)* Pada Tema Gerak Dasar Untuk Peserta Didik Kelas I SD/MI.

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, maka pengembangan ini bertujuan penelitian adalah untuk :

1. Menghasilkan sebuah modul pembelajaran PJOK berbasis *QR-Code (Barcode Scanner)* pada tema gerak dasar untuk peserta didik kelas I SD/MI, yang dapat digunakan oleh peserta didik untuk meningkatkan pembelajaran PJOK.
2. Dapat mengetahui kelayakan modul pembelajaran PJOK berbasis *QR-Code (Barcode Scanner)* pada tema gerak dasar untuk peserta didik kelas I SD/MI.
3. Dapat mengetahui respon peserta didik terhadap modul pembelajaran PJOK berbasis *QR-Code (Barcode Scanner)* pada tema gerak dasar untuk peserta didik kelas I SD/MI.

F. Manfaat Penelitian

a) Manfaat bagi sekolah

Bagi sekolah modul pembelajaran ini sebagai bahan referensi baru yang dapat mengembangkan pembelajaran pjok lebih menarik, sehingga dapat meningkatkan hasil belajar yang lebih baik.

b) Manfaat bagi pendidik

Sebagai sumber media belajar pendidik yang dapat membantu dan mempermudah pendidik dalam memberikan pembelajaran untuk peserta didik materi gerak dasar.

c) Manfaat bagi peserta didik

Membantu memudahkan peserta didik dalam memahami materi gerak dasar pada mata pelajaran PJOK.

G. Kajian Penelitian Terdahulu Yang Relevan

Dalam penelitian ini penulis mengambil refrensi dari penelitian dan pengembangan yang dilakukan oleh :

1. Novitasari, “Pengembangan Modul Pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga, Dan Kesehatan (PENJASKES) Melalui Pendekatan Jelajah Alam Sekitar Untuk Kelas II SD/MI” disimpulkan dari hasil penilaian ini menunjukkan bahwa modul pembelajaran mempunyai kelayakan yang sangat baik menurut ahli bahasa 92,40%, ahli materi 83,33%, ahli media 88,00%, dan respon pendidik 94,11%. Yang berarti modul pembelajaran ini “Sangat Baik” digunakan dalam pembelajaran.
2. Deni Arya Hendra Purnama, “Pengembangan Media Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga Dan Kesehatan Materi Loncat Kangkang Untuk Siswa Kelas Xi Di Smk N 3 Yogyakarta” kesimpulan dari Data hasil validasi ahli materi dari aspek kualitas materi sumber belajar mendapat nilai 38 kategori dan aspek isi mendapat nilai 45 kategori. Data validasi ahli media aspek tampilan mendapat nilai 80 kategori, kemudian aspek pemrograman mendapat nilai 28 kategori. Untuk uji coba lapangan aspek tampilan dengan nilai 39,74 kategori, aspek isi dengan nilai 25,70 kategori dan aspek pembelajaran dengan nilai 42,81 kategori. Dapat disimpulkan produk media pembelajaran yang dikembangkan layak digunakan dalam proses pembelajaran.
3. Dhebi Kurnia R Hamzah. “Pengembangan Modul Biologi Berbasis Jelajah Alam Sekitar (JAS) pada Materi Pencemaran Lingkungan Peserta didik kelas X SM N 2 Sunggumisana” diperoleh kesimpulan tingkat kevalidan modul memenuhi kategori sangat valid dengan uji kevalidannya yaitu 3,74. Modul jas yang dikembangkan termasuk kategori efektif untuk digunakan berdasarkan uji coba keefektifan modul yang memperoleh hasil rata-rata 82, 60%25.
4. Evi Meliawati, “Pengembangan Media KANORADO (Kartu Kronologi Sejarah Indonesia) Berbasis QR-Code Untuk Meeningkatkan Hasil Belajar IPS Kelas V SDN Mangkang Kulon 02” Kesimpulan dari Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media kanorado berbasis QR-Code dinyatakan sangat layak oleh ahli media dengan persentase 100%, persentase ahli materi 90,9%, dan persentase ahli bahasa 86,1%). Media pembelajaran kanorado berbasis QR-Code berpengaruh terhadap hasil belajar IPS yang ditunjukkan dengan adanya perbedaan rata-rata melalui uji-t dengan nilai t hitung $> t$ tabel yaitu $53,46 > 2,039$ dan peningkatan rata-rata melalui uji n-gain sebesar 0,334 dengan kategori sedang.

H. Sistematika Penulisan

Sistematika yang digunakan dalam penulisan Proposal Skripsi ini, disusun sebagai berikut:

Bab I Pendahuluan

Bab ini berisi Penegasan Judul, Latar Belakang Masalah, Identifikasi dan Batasan Masalah, Rumusan Masalah, Tujuan Pengembangan, Manfaat Pengembangan, Kajian Penelitian Terdahulu yang Relevan dan Sistematika Penulisan.

Bab II Landasan Teori

Bab ini berisi gambaran Deskripsi Teoritik dan Desain Penelitian Pengembangan.

Bab III Metode Penelitian

Bab ini menjelaskan Tempat dan Waktu Penelitian Pengembangan, Desain Penelitian Pengembangan, Prosedur Penelitian Pengembangan, Spesifikasi Produk yang Dikembangkan, Subjek Uji Coba Penelitian Pengembangan, Instrumen Penelitian, Uji-Coba Produk dan Teknik analisis Data.

Bab IV Hasil Penelitian dan Pengembangan

Bagian ini berisi Deskripsi Hasil penelitian pengembangan, deskripsi dan analisis Data Hasil Uji Coba dan Kajian Produk Akhir.

Bab V Penutup

Pada bab ini berisikan Simpulan dan Rekomendasi.



BAB II

LANDASAN TEORI

A. Konsep Pengembangan Model

Penelitian merupakan suatu proses yang dapat menemukan informasi untuk meningkatkan pemahaman tentang suatu topik atau masalah.¹⁰ Dalam penelitian ini jenis pengembangan model yang digunakan yaitu penelitian dan pengembangan (*Research and Development*). Menurut Borg and Gall, penelitian dan pengembangan merupakan suatu proses yang digunakan untuk mengembangkan atau menvalidasi produk. Sugiyono mengemukakan bahwa *Research and Development* adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, serta menguji keefektifan produk tersebut.¹¹

Penelitian dan pengembangan pendidikan tersebut dilakukan berdasarkan model pengembangan berbasis industri, yang temuan-temuannya dipakai untuk merancang produk dan prosedur, secara sistematis dilakukannya uji lapangan, dan dievaluasi, kemudian disempurnakan agar memenuhi kriteria keefektifan, kualitas, dan standar tertentu.¹²

Dari hasil pemaparan diatas dapat disimpulkan bahwa *Research and Development* (R&D) adalah suatu langkah penelitian yang bertujuan untuk menghasilkan produk baru atau mengembangkan produk yang telah ada, yang dapat berguna untuk pendidik maupun masyarakat lain. Maka tujuan dari penelitian yang dilakukan ini yaitu untuk melihat kelayakan Modul Pembelajaran PJOK Berbasis *QR-Code* (*Barcode Scanner*) Pada Tema Gerak Dasar Untuk Peserta Didik Kelas I SD/MI.

B. Acuan Teoritik

1. Pengertian Media Pembelajaran

Media berasal dari bahasa latin *medius* yang berarti perantara, tengah atau pengantar.¹³ Media pembelajaran merupakan suatu alat bantu yang dapat memudahkan peserta didik dalam melaksanakan proses pembelajaran. Menurut pendapat beberapa para ahli, media yaitu, sebagai berikut:

a) Menurut NEA (National Education Association)

Media adalah segala benda yang dimanipulasikan, dilihat, didengar, dibaca, atau dibocorkan beserta instrument yang digunakan untuk kegiatan tersebut.

¹⁰Yuberti, Antomi Saregar, *Pengantar Metodologi Penelitian Pendidikan Matematika dan Sains*, (Bandar Lampung: Aura, 2017), h. 12

¹¹Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif kualitatif dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2018), h. 297

¹²Risa Nur Sa'adah, *Metode Penelitian R&D (research and development) kajian teoritis dan aplikatif*, (Malang: literasi nusantara, 2020),

¹³Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2017), h. 3.

- b) Menurut AECT (Assosiation of Education and Communication Technology) Media merupakan segala bentuk yang digunakan untuk menyampaikan informasi atau pesan.
- c) Menurut Erlita Burhanudin
Media yaitu media yang selain mengandung unsur suara juga mengandung unsur gambar yang bisa dilihat, misal rekaman video, film, slide suara, dan lain sebagainya. Kemampuan media ini dianggap lebih baik dan lebih menarik, sebab mengandung kedua unsur jenis media yang pertama dan kedua.¹⁴

Berdasarkan pendapat tersebut maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan alat pengantar yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran untuk menyampaikan pesan atau informasi kepada peserta didik, yang bertujuan untuk memudahkan dan menarik minat peserta didik dalam proses pembelajaran. Sehingga dalam pembuatan media pembelajaran tidak dilihat dari kecanggihannya saja, tetapi dilihat dari fungsi dan keefektifan saat digunakan.¹⁵

Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima berupa alat-alat atau benda yang bersifat fisik, yang mengefektifkan komunikasi dan interaksi pendidik dalam proses pembelajaran di kelas. Dalam pembelajaran media pembelajaran digunakan sebagai penyalur pesan yang akan disampaikan oleh pendidik kepada peserta didik dalam proses pembelajaran. Sehingga dengan adanya media pembelajaran, pembelajaran akan lebih efektif dan mudah diterima oleh peserta didik.

2. Jenis Media Pembelajaran

Jenis Media Pembelajaran dapat dikelompokkan menjadi empat yaitu, sebagai berikut :

- a. Media berbasis visual merupakan jenis media yang mengandalkan indra penglihatan serta dapat dipegang.
- b. Media audio merupakan jenis media yang melibatkan indra pendengaran saja.
- c. Media audio visual merupakan jenis media yang melibatkan indra penglihatan dan pendengaran.
- d. Multimedia merupakan media yang melibatkan beberapa jenis media dan peralatan secara terintegrasi dalam proses pembelajaran.¹⁶

¹⁴Netriwati, Mai Sri Lena, *Media Pembelajaran Matematika*, (Semarang: Permata Net, 2017), h. 99.

¹⁵Arum Melia Sari, *Pengembangan Media Pembelajaran Videoscibe Pada Tema Indahnya Kebersamaan Yang Terintegrasi Ayat Al-Qur'an Di Kelas IV SD/MI*, (UIN Raden Intan Lampung, 2019), h. 3.

¹⁶Yulia Siska, *Pembelajaran IPS SD/MI*, (Yogyakarta: Garudhawaca, 2018), h. 320.

Menurut Anderson, media pembelajaran dikelompokkan menjadi 10 golongan, yaitu :

Tabel 2.1
Pengelompokan media.¹⁷

No	Golongan Media	Contoh Media Pembelajaran
1.	Audio	Kaset audio, siaran radio, CD, telepon
2.	Cetak	Buku pelajaran, modul, brosur, leaflet, gambar
3.	Audio-cetak	Kaset audio yang dilengkapi bahan tertulis
4.	Proyeksi visual diam	Overhead transparansi (OHT), film bingkai
5.	Proyeksi audio visual diam	Film bingkai (slide) bersuara
6.	Visual gerak	Film bisu
7.	Audio visual gerak	Film gerak bersuara, video/VCD, televisi
8.	Objek fisik	Benda nyata, model
9.	Manusia dan lingkungan	Guru, pustakawan, laboran
10.	Computer	CAI (pembelajaran berbantuan komputer) CBI (pembelajaran berbasis komputer)

3. Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran

Fungsi media pembelajaran

- Menyajikan peristiwa melalui film atau foto sehingga dapat dipelajari oleh peserta didik.
- Meningkatkan daya tarik dan perhatian peserta didik dalam proses pembelajaran
- Dapat menyajikan benda atau peristiwa yang terletak jauh diluar jangkauan ke hadapan peserta didik.
- Menyajikan benda atau peristiwa yang kompleks, rumit, berlangsung cepat menjadi lebih sederhana dan sistematis.¹⁸

Sedangkan Nasution pada buku Yulia Siska mengemukakan lima manfaat dalam penggunaan media pembelajaran yaitu, sebagai berikut:

- Menambah kegiatan belajar peserta didik

¹⁷Imas Kurniasih, Berlin Sari, *Lebih Memahami Konsep Dan Proses Pembelajaran; Implementasi Dan Praktek Dalam Kelas*, (Kata Pena, 2017), h. 21.

¹⁸Rostina Sundayana, *Media dan Alat Peraga dalam Pembelajaran Matematika; untuk Guru, Calon Guru, Orang Tua, dan Para Pecinta Matematika*, (Bandung: Alfabeta, 2018), h. 7.

- b. Menghemat waktu belajar
- c. Menyebabkan hasil belajar lebih mantap
- d. Membantu peserta didik untuk belajar karena dapat membangkitkan minat atau motivasi peserta didik
- e. Memberikan pemahaman yang lebih tepat dan jelas.¹⁹

4. Pengertian Modul

Modul merupakan bahan ajar yang disusun secara sistematis dengan menggunakan bahasa yang mudah dipahami oleh peserta didik. Menurut Direktur Jendral Penjaminan Mutu Pendidik dan Tenaga Kerja, modul merupakan bahan ajar cetak yang dirancang untuk dapat dipelajari secara mandiri oleh peserta didik.²⁰ Menurut Depdiknas sebuah modul dikatakan baik apabila memenuhi beberapa karakteristik sebagai berikut:

1. Self Instructional

Yaitu peserta didik dapat membelajarkan diri sendiri tanpa perlu bantuan pihak lain seperti pendidik dan buku yang lain. Sebuah modul dikatakan memiliki sifat self instructional jika memenuhi beberapa syarat di bawah ini :

- a. Berisi tujuan yang dirumuskan secara jelas
- b. Materi yang dimuat merupakan materi yang dibagi dalam unit kecil/spesifik sehingga memudahkan peserta didik belajar secara tuntas
- c. Terdapat contoh dan ilustrasi pada konsep yang abstrak untuk mendukung kejelasan dalam pemaparan materi pembelajaran
- d. Menampilkan soal-soal latihan, tugas dan sejenisnya yang dapat digunakan peserta didik untuk mengukur kemampuannya secara mandiri
- e. Kontekstual, materi yang disajikan terkait dengan suasana lingkungan
- f. Menggunakan bahasa yang sederhana dan komunikatif
- g. Terdapat rangkuman materi
- h. Terdapat instrument penilaian
- i. Terdapat umpan balik
- j. Tersedia tentang informasi rujukan

2. Stand Contained

Yaitu seluruh materi pembelajaran dari satu unit kompetensi yang hendak dipelajari terdapat di dalam modul tersebut yang disusun secara utuh dan runtut

¹⁹Yulia Sisika, Pembelajaran IPS SD/MI, h. 318

²⁰Muhammad Wahyu Setiyadi, Dkk, "Pengembangan Modul Pembelajaran Biologi Berbasis Pendekatan Saintifik Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa", *Journal Of Educational Science and Technology*, Vol. 3, No.2 Agustus 2017 h.103

3. Stand Alone

Yaitu modul yang baik adalah modul yang tidak tergantung pada media lain saat digunakan oleh peserta didik. Apabila seorang peserta didik masih membutuhkan media lain untuk memenuhi belajarnya, maka modul tersebut bukan kategori modul yang berdiri sendiri

4. Adaptive

Yaitu modul yang dapat menyesuaikan dengan perkembangan ilmu dan selalu memberikan informasi-informasi mengenai keterbaruan ilmu

5. User Friendly

Yaitu modul yang mampu bersahabat dengan si pembaca. Setiap informasi dan struktur yang terdapat didalamnya bersifat membantu dan memudahkan peserta didik dalam belajar.

Mengembangkan dan menyusun modul pembelajaran tidak boleh sembarangan. Ada beberapaprinsip yang harus diperhatikan ketika menyusun modul pembelajaran. Beberapa prinsip pengembangan modul pembelajaran diantaranya :

1. Analisis kebutuhan
2. Pengembangan desain modul
3. Implementasi
4. Penilaian
5. Evaluasi
6. validitas

Menurut Depdiknas mengapa bahan ajar harus dikembangkan adalah karena ketersediaan bahan ajar yang sesuai dengan tuntutan kurikulum, artinya bahan ajar yang dikembangkan harus seesuai dengan kurikulum dengan memperhatikan karakteristik sasaran seperti lingkungan sosial, budaya, geografis, tahapan perkembangan peserta didik, maupun karakteristik peserta didik sebagai sasaran.²¹ Pemanfaatan bahan ajar dalam proses pembelajaran memiliki peran penting. Peran tersebut meliputi peran bagi pendidik, peserta didik, dalam pembelajaran klasik, individual, maupun kelompok.²² Pengembangan modul ini dapat menjawab atau memecahkan masalah ataupun kesulitan dalam belajar.²³

Modul dibedakan menjadi dua macam yaitu, sebagai berikut :

²¹Muhammad Wahyu Setiyadi, Dkk, "Pengembangan Modul Pembelajaran Biologi Berbasis Pendekatan Saintifik Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa", *Journal Of Educational Science and Technology*, Vol. 3, No.2 Agustus 2017 h.103

²²Ina Magdalena, Dkk, "Analisis Bahan Ajar", *Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, Vol. 2, No. 2 Juli 2020, h. 317.

²³I Gusti Ayu Rusmiati, "Pengembangan Modul IPA Dengan Pendekatan Kontekstual Untuk Kelas V SD Negeri 2 Semarapura Tengah", *E-Journal Program Pascasarjana Universitas Pendidikan Ganesha*, 2018, h.2

- a. Modul untuk peserta didik
Modul ini berisi tentang materi yang muat kegiatan belajar peserta didik
- b. Modul untuk pendidik
Modul ini berisi tentang petunjuk pendidik, tes akhir modul, dan kunci jawaban tes akhir modul.

Pada penelitian ini peneliti akan mengembangkan modul pembelajaran PJOK berbasis *QR-Code (barcode scanner)* pada tema gerak dasar untuk peserta didik kelas I SD/MI guna memudahkan pendidik dalam memberikan pengajaran dan meningkatkan minat belajar peserta didik.

6. Pengertian Barcode

Perkembangan jaman yang semakin canggih, membuat manusia semakin banyak inovasi baru dalam berbagai bidang, satu diantaranya di bidang teknologi yaitu *QR-Code*.²⁴ *Barcode* berasal dari bahasa Inggris yang diartikan sebagai kode batang. Selain itu *barcode* didefinisikan sebagai sekumpulan kode yang berbentuk garis dengan perbedaan ketebalan dan spasi pada masing-masing garis. *Barcode* ini berbentuk visual cetak terbaca melalui alat yang dikenal dengan nama *Barcode Scanner*.

Seiring dengan berkembangnya zaman dan teknologi, *barcode* menjadi bahasa global dalam standarisasi bisnis dan mengalami perkembangan pesat menjadi simologi baru bahkan sudah dapat dikatakan penggunaan *barcode* saat ini sudah mulai diterapkan pada bidang pendidikan.

7. Jenis-jenis Barcode

Barcode dapat dikelompokkan kedalam dua bentuk yaitu *barcode* satu dimensi dan *barcode* dua dimensi, seperti di bawah ini :

a. Barcode Satu Dimensi

Barcode satu dimensi yaitu pada kapasitas penyimpanan hanya dapat menyimpan informasi secara horizontal dengan kapasitas kecil. Macam-macam *barcode* satu dimensi yaitu, sebagai berikut :

- 1) *Code 39*, merupakan simologi linier atau satu dimensi yang dapat mengkodekan karakter alfanimerik, yaitu angka desimal dan huruf kapital beserta karakterspasial sebagai tambahan. Dalam satu karakter, *code 39* terdiri dari 9 elemen yaitu 5 garis bar (garis vertikal hitam) dan 4 spasi (garis vertikal putih) yang disusun bergantian antara bar dan spasi tersebut. Kemudian 3 dari 9 elemen ada yang memiliki bentuk lebih tebal daripada yang lain, yang mana terdiri dari 2 bar dan 1 spasi.

²⁴Ifriadi Labola, "Implementasi QR-Code Untuk Absensi Perkuliahan Mahasiswa Berbasis Paperless Office", *Jurnal Informatika Upgris*, Vol. 5, No. 1, 2019, h. 100.



Gambar 2.1. Contoh *Barcode Code 39*

- 2) *Interleaved 2 of 5 (ITF)*, merupakan simbologi yang terdiri dari angka-angka dengan panjang yang dapat berubah-ubah. Kemampuan alat baca yang digunakan adalah faktor pembatas untuk panjang kode *ITF*. Selain itu, *ITF* harus memiliki jumlah digit yang genap dan termasuk memiliki pengkodean yang unik. Setiap karakter dalam kode *ITF* dikodekan dengan 5 elemen dengan 2 elemen tebal dan 3 elemen sempit.



Gambar 2.2. Contoh *Barcode IFT*

- 3) *Code 128* adalah barcode dengan kerapatan yang tinggi, dapat mengkodekan keseluruhan simbol ASCII (128 karakter) dalam luasan yang paling minim dibanding dengan jenis barcode lainnya. *Code 128* menggunakan 4 ketebalan elemen yang berbeda. *Code 128* memiliki karakter yang dikodekan oleh 3 baris dan 3 spasi dengan ketebalan elemen 1 sampai 4 ketebalan minimum.



Gambar 2.3. Contoh *Barcode 128*

- 4) *UPC (Universal Product Code)* merupakan barcode yang sering digunakan pada industri grosir, khususnya di negara Amerika Serikat dan Kanada. Standar kode baris yang digunakan adalah

UPC-A yang terdiri dari 1 digit nomor sistem di awal kode baris, 5 digit nomor manufaktur, 5 digit nomor produk serta 1 digit cek. Kode *UPC-A* tidak di desain untuk penggunaan Internasional.



Gambar 2.4. Contoh *Barcode UPC-A*

- 5) *EAN-13 (European Article Numbering)* merupakan barcode yang sering disebutkan sebagai persaingan antara Eropa dengan Amerika Serikat. Hal ini ditandai dengan adanya *UPC-A* yang merupakan milik Amerika Serikat sehingga *EAN* ini diimplementasikan oleh *International Article Numbering Association di Eropa*. Simbol yang digunakan pada *EAN* dan *UPC* tidaklah jauh berbeda, sehingga software atau hardware yang dapat membaca salah satu diantara keduanya dapat digunakan untuk kedua kode tersebut yang membedakan hanyalah kode yang dimiliki oleh negara masing-masing.



Gambar 2.5. Contoh *Barcode EAN-13*

- 6) *EAN-8 (European Article Numbering)* merupakan versi kode *EAN-13* yang dipendekan dengan tujuan utama untuk menggunakan ruang yang kecil. Kode *EAN-8* dikhususkan pada identifikasi produk dan pembuat produk.



Gambar 2.6. Contoh *Barcode EAN-8*

b. *Barcode* Dua Dimensi

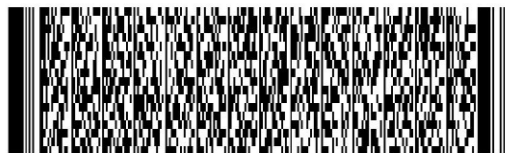
Barcode dua dimensi yaitu pada kapasitas penyimpanan besar sehingga dapat menyimpan informasi secara dua arah sekaligus yaitu vertikal dan horizontal. Macam-macam *barcode* dua dimensi yaitu, sebagai berikut :

- 1) *QR-Code* merupakan bagian dari simbologi multidimensi atau 2 dimensi yang memiliki keunggulan dapat menyimpan data dari dua sisi sehingga dapat memuat data lebih banyak dibandingkan dengan *barcode*. *QR-Code* memiliki kapasitas yang cukup besar serta dapat dibaca dari segala arah dengan hasil yang sama sehingga dapat meminimalisir terjadinya kesalahan akibat salah posisi ketika proses pemindaian kode.



Gambar 2.7. Contoh *Barcode QR-Code*

- 2) *PDF417* merupakan simbologi 2 dimensi yang dapat menyimpan lebih dari 2000 karakter dalam sebuah ruang yang berukuran 4 inci persegi.²⁵



Gambar 2.8. Contoh *Barcode PDF417*

8. *QR-Code*

QR-Code merupakan gambar dua dimensi yang mempresentasikan suatu data, terutama data dalam bentuk teks.²⁶ *QR-Code* dikatan sebagai evolusi dari *barcode* yang pada awalnya satu dimensi menjadi dua dimensi. *QR-Code* terdiri dari modul-modul hitam yang tersusun dalam pola persegi dan berlatar putih.

²⁵Evi Meliawati, *Pengembangan Media KANORADO (Kartun Kronologi Sejarah Indonesia) Berbasis QR-CODE Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Kelas V SDN Mangkang Kulon 02*, (Universitas Negeri Semarang, 2020), h.31

²⁶Sugiana, Dian, "Augmented Reality Type QR-Code: Pengembangan Perangkat Pembelajaran Di Era Revolusi Industry 4.0." *Jurnal Mahasiswa Prodi Magister Pendidikan Matematika Universitas Siliwangi*, 2019, h.

Selain itu, *QR-Code* dapat mengefektifkan penggunaan *smartphone* dalam mencari informasi secara cepat dan akurat.

QR-Code dapat digunakan pada *smartphone* yang memiliki aplikasi pembaca *QR*. Pada umumnya, aplikasi dapat berjalan jika *smartphone* terhubung pada koneksi internet dengan cara mengaktifkan aplikasi *scanner* dan mengarahkan kamera ponsel pada kode *QR* untuk menampilkan informasi terkait.

9. Keunggulan *QR-Code*

QR-Code memiliki keunggulan yang diantaranya, yaitu :

- a. memiliki kapasitas tinggi dibanding barcode satu dimensi,
- b. dapat menyimpan berbagai informasi sesuai dengan kebutuhan,
- c. penggunaan mudah hanya dengan memindai kode pada website yang berkaitan,
- d. masih dapat dibaca sampai dengan kerusakan 30%,
- e. dapat dibaca dari segala arah sehingga meminimalisir kesalahan saat pemindian,
- f. tidak menyita tempat dan mudah dibawa, dan
- g. cocok digunakan untuk media pembelajaran inovatif berbasis m-learning di zaman teknologi seperti sekarang ini.

C. Hakikat Pembelajaran

Menurut Pane & Dasopang, hakikat pembelajaran yaitu Kegiatan terencana yang mengkondisikan atau merangsang seseorang agar dapat belajar dengan baik, sehingga kegiatan pembelajaran ini bermuara pada dua kegiatan pokok, yaitu bagaimana orang melakukan tindakan perubahan tingkah laku melalui kegiatan belajar dan bagaimana orang melakukan tindakan penyampaian ilmu pengetahuan melalui kegiatan mengajar.²⁷

Menurut Susanto, menjelaskan bahwa pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan pendidik kepada peserta didik agar terjadi proses mendapatkan ilmu, penguasaan, kemahiran, tabiat dan pembentukan sikap serta keyakinan.²⁸ Sejalan dengan Yamin, bahwa pembelajaran merupakan usaha sadar dari pendidik untuk membuat peserta didik belajar, yaitu terjadinya perubahan tingkah laku pada diri peserta didik yang belajar, dimana perubahan tersebut ditunjukkan dengan adanya kemampuan baru yang berlaku dalam jangka waktu relatif lama karena adanya sebuah usaha.

Berdasarkan pendapat para ahli diatas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran merupakan serangkaian kegiatan yang mendukung proses peserta didik dalam belajar untuk mencapai tujuan atau kompetensi yang harus dikuasai peserta didik. Serangkaian kegiatan tersebut adalah interaksi antara pendidik dan peserta didik dengan mengubah stimulus menjadi berbagai informasi yang

²⁷Pane, Dasopang, "Belajar dan Pembelajaran", *Jurnal Kajian Ilmu-ilmu Keislaman*, 2017, h. 339.

²⁸Susanto, *Teori Belajar dan Pembelajaran*, (Jakarta: Kencana Media, 2019), h. 19.

menyebabkan hasil belajar. Proses interaksi peserta didik dengan pendidik dengan mengubah dari lingkungan ke dalam beberapa informasi akan menghasilkan ingatan jangka panjang pada peserta didik.

D. Pendidikan Jasmani Olahraga Dan Kesehatan

Menurut Patusuri, pendidikan jasmani merupakan proses pendidikan yang memanfaatkan aktivitas fisik dan olahraga untuk menghasilkan perubahan holistic dalam kualitas individu, baik dalam hal fisik, mental dan emosional.

Pendidikan jasmani merupakan pendidikan yang memanfaatkan aktivitas jasmani dengan tujuan mengembangkan dan meningkatkan kebugaran jasmani dan rohani setiap individunya. Pendidikan jasmani dan rohani di dalam Al-Qur'an dijelaskan pada surat Al-Baqarah ayat 247:²⁹

وَقَالَ لَهُمْ نَبِيُّهُمْ إِنَّ اللَّهَ قَدْ بَعَثَ لَكُمْ طَالُوتَ مَلِكًا قَالُوا أَنَّى يَكُونُ لَهُ الْمُلْكُ عَلَيْنَا وَنَحْنُ أَحَقُّ بِالْمُلْكِ مِنْهُ وَلَمْ يُؤْتَ سَعَةً مِّنَ الْمَالِ قَالَ إِنَّ اللَّهَ اصْطَفَاهُ عَلَيْكُمْ وَزَادَهُ بَسْطَةً فِي الْعِلْمِ وَالْجِسْمِ وَاللَّهُ يُؤْتِي مُلْكَهُ مَن يَشَاءُ وَاللَّهُ وَاسِعٌ عَلِيمٌ

Artinya : Dan Nabi mereka berkata kepada mereka, “sesungguhnya Allah telah mengangkat talut menjadi rajamu,” mereka menjawab, “bagaimana talut memperoleh kerajaan atas kami, sedangkan kami lebih berhak atas kerajaan itu daripadanya, dan dia tidak diberi kekayaan yang banyak?” (Nabi) menjawab, “Allah telah memilihnya (menjadi raja) kamu dan memberikan kelebihan ilmu dan fisik.” Allah memberikan kerajaan-Nya kepada siapa yang Dia kehendaki, dan Allah Mahaluas, Maha mengetahui.

Dalam surat Al-Baqarah ini menjelaskan bahwa Islam memerintahkan kepada umatnya untuk menjadi pribadi yang kuat secara lahir maupun batin. Kesehatan merupakan keutamaan sebagai dasar dalam beramal shalih dan beraktivitas di dalam urusan dunia, bahkan seorang raja pun dipilih dengan tubuh yang perkasa maksudnya yaitu kuat, sehat terjaga baik rohani maupun jasmaninya.

Tujuan pendidikan jasmani adalah untuk meningkatkan kebugaran dan kesehatan jasmani, menstabilisasikan emosional dan meningkatkan keterampilan sosial. sehingga pendidikan jasmani harus menyangkup tujuan dalam domain kognitif, afektif dan psikomotor. Pada penelitian ini peneliti juga menggunakan

²⁹Al-Qur'an Mushaf Hafalan Utsmani Maddinah, (Jawa Barat: Maana Publishing, Juli 2019), h. 40.

pendekatan *Movement Education* karena peneliti akan menekankan pada penguasaan keterampilan gerak secara kompeten dan praktis.³⁰

E. Materi Gerak Dasar

Gerak dasar adalah gerakan yang melibatkan otot besar, kekuatan otot, yang melibatkan anggota tubuh seperti lengan dan kaki agar dapat bergerak. Pendidikan jasmani adalah proses pendidikan yang memanfaatkan aktivitas fisik untuk menghasilkan perubahan holistik dalam kualitas individu yang baik dalam hal fisik, mental serta emosional. Oleh karena itu agar dapat terciptanya kemampuan untuk melakukan aktivitas fisik maka dibutuhkan kemampuan gerak dasar.³¹

Keterampilan gerak dasar di sekolah dasar itu dibagi menjadi beberapa kategori meliputi 3 macam yaitu: gerak lokomotor, gerak non lokomotor dan gerak manipulatif. Menurut BNSP bahwa meningkatkan keahlian melakukan keterampilan gerak dasar adalah salah satu tujuan pendidikan jasmani.

a. Gerak dasar lokomotor

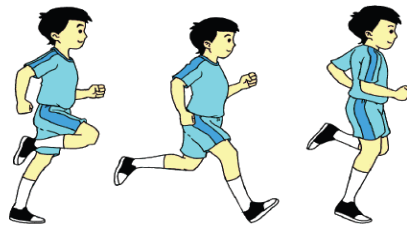
Gerak dasar lokomotor merupakan suatu gerakan yang sering dilakukan dalam kehidupan sehari-hari peserta didik. Gerakan lokomotor yaitu gerakan tubuh yang beralih dari satu tempat ke tempat yang lain, misalnya berjalan, lari dan lompat.³²



³⁰Novitasari, *Pengembangan Modul Pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan Melalui Pendekatan Jelajah Alam Sekitar Untuk Kelas II SD/MI*, (UIN Raden Intan Lampung, 2018), h. 11.

³¹Eko Webiantoro,Dkk, “ Model Pembelajaran Locomotor Usia 6-7 Tahun Berbasis Permainan”, *Jurnal Ilmu Keolahragaan*, Vol. 19, (1), Januari – Juli 2020, h. 20.

³²Juniarti, “*Pengembangan Permainan Gerak Dasar Locomotor Berbasis Gerak Binatang Pada Anak Kelompok B Di Taman Kanak-Kanan*”, Univeristas Srriwijaya, 2020, h.20.



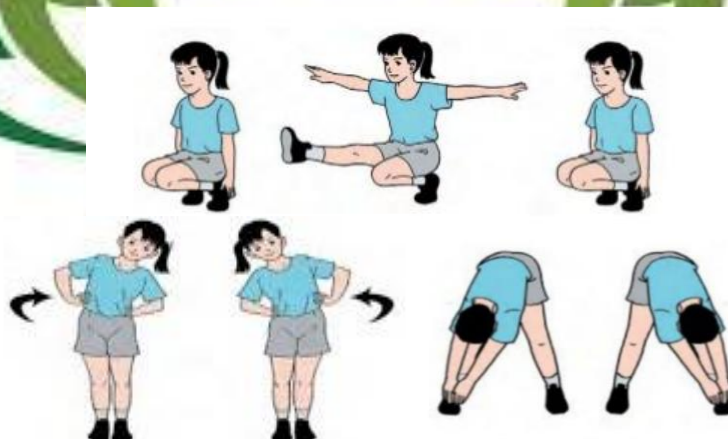
Gambar 2.10 Gerakan Berlari

b. Gerak Dasar Non-Lokomotor

Gerakan non lokomotor adalah gerakan yang dilakukan sebagian anggota tubuh namun tidak berpindah dari posisi awal, misalnya gerakan mendorong, menarik, menekuk memutar, dan keseimbangan.



Gambar 2.12 Gerakan Menarik dan Mendorong



Gambar 2.14 Gerakan Memutar dan Menekuk Tubuh

c. Gerak Dasar Manipulatif

Merupakan gerakan yang kompleks karena melibatkan anggota tubuh untuk manipulasi benda diluara tubuh. Gerakan manipulatif biasanya

dikerjakan memakai objek, misalnya melempar, menangkap, menendang, menggiring, dan lain-lain.³³



Gambar 2.15 Gerakan Melempar Bola



Gambar 2.16 Gerakan Memantulkan Bola



Gambar 2.17 Gerakan Menendang Bola

³³Lesmana Nugraha, Dkk, “Penerapan Model Pendidikan Gerak Dalam Pengembangan Pola Gerak Dasar Manipulatif Melalui Kerangka Analisis Gerak (Movement Analysis Framework)”, *Journal Of Teaching Physical In Elementary School*, Vol. 1, (2) (2018), h. 25.

Gerak Dasar**Non-Lokomotor**

1. Memutar
2. Mengayun
3. Menekuk

Lokomotor

1. Berjalan
2. Berlari
3. Melompat

Manipulatif

1. Melempar
2. Menangkap



DAFTAR PUSTAKA

- Aas Siti Sholichah, "Teori-Teori Pendidikan Dalam Al-Qur'an," *Jurnal Pendidikan Islam*, Vol. 07, No. 1, 16 April 2018.
- Abdillah, Rahmat Hidayat, *Ilmu Pendidikan Konsep, Teori dan Aplikasinya*, Medan: LPPPI, 2019.
- Al-Qur'an Mushaf Hafalan Utsmani Madinah, Jawa Barat: Maana Publishing, Juli 2019.
- Anas Sudjiono, *Pengaruh Statistik*, Jakarta: Rajawali Pers, 2018.
- Arum Melia Sari, *Pengembangan Media Pembelajaran Videoscibe Pada Tema Indahnya Kebersamaan Yang Terintegrasi Ayat Al-Qur'an Di Kelas IV SD/MI*, UIN Raden Intan Lampung, 2019.
- Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, Jakarta: Rajawali Pers, 2017.
- Doni Andriansyah, "Pengukuran Kualitas Sistem Informasi Event Management Menggunakan Standard ISO 9126-1," Jakarta: *Journal Speed Sentral Penelitian Engineering Dan Edukasi* Vol. 9 No. 1, 2017.
- Emzir, *Metodologi Penelitian Pendidikan Kuantitatif Dan Kualitatif*, (Jakarta: Pt Raja Grafindo Persada, 2017).
- Eko Webiantoro, Dkk, "Model Pembelajaran Lokomotor Usia 6 – 7 Tahun Berbasis Permainan" *Jurnal Ilmu Keolahragaan*, Vol. 19, (1), Januari-Juni 2020
- Evi Meliawati, *Pengembangan Media KANORADO (Kartun Kronologi Sejarah Indonesia) Berbasis QR-CODE Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Kelas V SDN Mangkang Kulon 02*, Universitas Negeri Semarang, 2020.
- Ifriadi Labola, "Implementasi QR Code Untuk Absensi Perkuliahan Mahasiswa Berbasis Paperless Office," *Jurnal Informatika Upgris*, Vol.5, No. 1, 2019
- I Gusti Ayu Rusmiati, "Pengembangan Modul IPA Dengan Pendekatan Kontekstual Untuk Kelas V SD Negeri 2 Semarapura Tengah", *E-Journal Program Pascasarjana Universitas Pendidikan Ganesha*, 2018.

- Imas Kurniasih, Berlin Sari, *Lebih Memahami Konsep Dan Proses Pembelajaran; Implementasi Dan Praktek Dalam Kelas*, Kata Pena, 2017.
- Ina Magdalena, Dkk, “Analisis Bahan Ajar”, *Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, Vol.2, No. 2 Juli 2020
- Irene Pri Septianing, *Pengembangan Modul Pembelajaran Permainan Tradisional Anak Untuk Kelas 1 SD Tema 3 Subtema 3*, Universitas Sanata Dharma Yogyakarta, 2019.
- Juniarti, *Pengembangan Permainan Gerak Dasar Lokomotor Berbasis Gerak Binatang Pada Anak Kelompok B Di Taman Kanak-Kanak*, Universitas Sriwijaya, 2020
- Lesmana Nugraha, Dkk, “Penerapan Model Pendidikan Gerak Dalam Pengembangan Pola Gerak Dasar Manipulatif Melalui Kerangka Analisis Gerak (Movement Analysis Framework),” *Journal Of Teaching Physical In Elementary School*, Vol. 1, (2), 2018
- Muhammad Wahyu Setiyadi, Dkk, “Pengembangan Modul Pembelajaran Biologi Berbasis Pendekatan Saintifik Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa”, *Journal Of Educational Science and Technology*, Vol. 3, No.2 Agustus 2017.
- Netriwati, Mai Sri Lena, *Media Pembelajaran Matematika*, Semarang: Permata Net, 2017.
- Novitasari, *Pengembangan Modul Pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan Melalui Pendekatan Jelajah Alam Sekitar Untuk Kelas II SD/MI*, UIN Raden Intan Lampung, 2018.
- Pane, Dasopang, “Belajar dan Pembelajaran”, *Jurnal Kajian Ilmu-ilmu Keislaman*, 2017.
- Risa Nur Sa’adah, *Metode Penelitian R&D (Research And Development) Kajian Teoritis Dan Aplikatif*, Malang: Literasi Nusantara, 2020.
- Rostina Sundayana, *Media dan Alat Peraga dalam Pembelajaran Matematika; untuk Guru, Calon Guru, Orang Tua, dan Para Pecinta Matematika*, Bandung: Alfabeta, 2018.
- Sri Hayati, *Belajar & Pembelajaran Berbasis Cooperative Learning*, Magelang: Graha Cendekia, 2017.

Sugiana, Dian, "Augmented Reality Type QR-Code: Pengembangan Perangkat Pembelajaran Di Era Revolusi Industry 4.0." *Jurnal Mahasiswa Prodi Magister Pendidikan Matematika Universitas Siliwangi*, 2019.

Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, Bandung: Alfabeta, 2018.

Susanto, *Teori Belajar dan Pembelajaran*, Jakarta: Kencana Media, 2019.

Yuberti, Antomi Saregar, *Pengantar Metodologi Penelitian Pendidikan Matematika dan Sains*, Bandar Lampung: Aura, 2017.

Yulia Siska, *Pembelajaran IPS SD/MI*, Yogyakarta: Garudhawaca, 2018.

